

# FICHE – JEU – TITRE : La balle aux capitaines

## Objectifs :

Lancer - Réceptionner  
Se déplacer pour intercepter

## Niveau :

C1 / C2 / C3

## Espace :

intérieur / extérieur  
petit / moyen / grand  
milieu naturel

## Durée :

5 min

## Intensité :

actif / très actif  
calme / très calme

## Matériel :

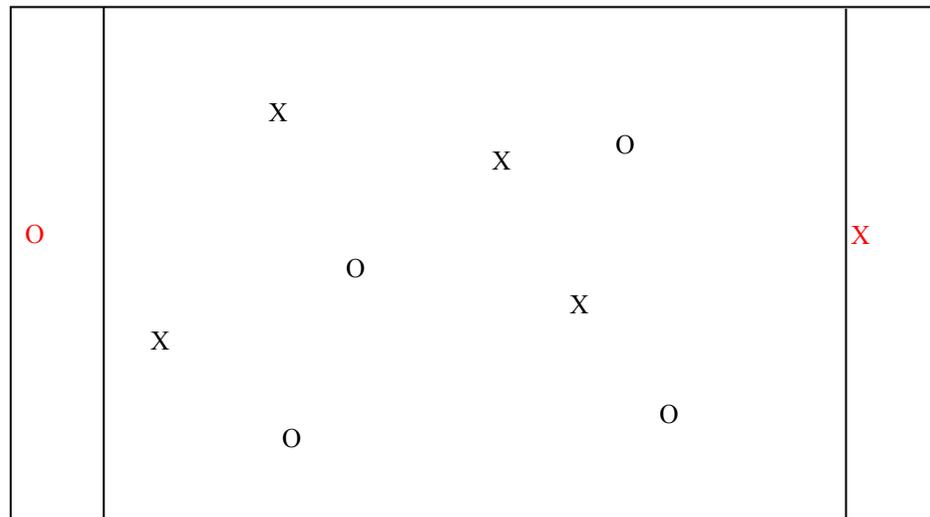
3 ballons  
foulards / dossards  
plots pour délimiter le(s) terrain(s)

## Famille :

Environnement fixe  
Tâches individuelles  
Tâches indiv. en gpe  
Opposition collective  
Coopération  
Socialisation  
Créativité  
Stratégie  
Adresse  
Agilité, équilibre  
Force  
Vitesse  
Endurance  
Locomotion complexe

## Dispositif :

Capitaines en rouge



## Opérations : déroulement – règles - variantes

Classe en 6 équipes : 3x2 groupes (3 jeux en parallèle).  
Chaque groupe possède un ballon.  
L'engagement se fait par un entre-deux.

Pas d'agression sur le porteur  
Balle sortie = balle à l'adversaire  
Si faute = balle à l'adversaire  
Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine.

Après un point l'engagement se fait au centre par l'équipe adverse.

## Variantes :

Limiter à trois pas le déplacement du porteur de balles.  
Limiter les déplacements du capitaine (le fixer dans un cerceau).

## Ressources mobilisées :

Informationnelles+++  
Kinesthésiques ++  
Energétiques +++  
Affectives +  
Sociales ++  
Biomécaniques +

## But – critères de réussite :

Envoyer la balle à son capitaine.  
Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.  
L'équipe victorieuse est celle qui a envoyé le plus de fois la balle à son capitaine.